

中文版

☆ SC0016

操作說明書

三國志列傳

柴火官人游戏屋制作

充滿英雄們鬥智爭勇 的壯大歷史故事

[三國志]產生于約1800年前的古代中國，是根據歷史史實創作的歷史巨著。故事開始于漢朝末期，漢王朝崩潰后，各地群雄展開爭權奪地的鬥爭，經過長期激戰，由三位杰出人物創造了三國鼎立之時代。

在紛紛戰火中，出現的群雄豪傑們，有着各種各樣的相遇及叛離，有不分勝負的回合戰，有智力超神的計謀，爲了創立國家，即有赤膽忠義，有不擇手段的叛變.....

我們能夠看到，爲在亂世中，求得安身之計而產生的各種不同個性的生態，因此而使[三國志]成爲具有人情和魅力的人間史詩。

遊戲的進行方法及目的

歷史模擬遊戲！

此遊戲是以[三國志]為主題的摹擬遊戲，遊戲人，將要化自己為故事登場主人公，參與創國政策、指揮戰鬥、思謀戰略、來進行此遊戲。

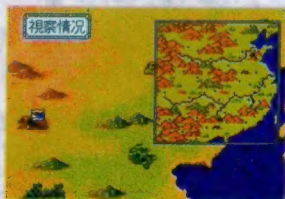
遊戲主要是用命令語來實行指令的，根據計算機的各種條件進行判斷，并顯示其結果。

通過遊戲的進行，遊戲人，將成為[三國志]歷史舞的主人公，發揮指導力和統治能力來遊戲。



目的是成爲統一天下的君主！

游戲人從一國之君主開始，通過武力或計謀等，逐次攻陷他國擴大自國領土，至統一天下。直到全國領土都在自己的支配下，才算達到目的。因此，必須有必要的軍事力，並要有整頓軍備的財力。因此作爲君主的游戲人，不能只是戰鬥，還要在治理財政的基礎上，如何建國方面，多多用心。下面，就進行游戲進程的說明，盡供您達到統一天下目標之參考。

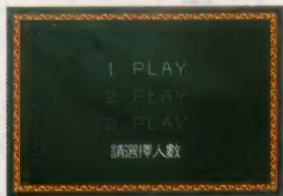


遊戲的開始方法和儲存

遊戲的開始方法



出現了標題畫面時，請按開始鈕（如果不按鈕時，停一會，能看到示範放映）選擇“START”再按開始鈕



接着用方向鈕從上至下，將遊戲人數選擇好，用C鈕決定下來。

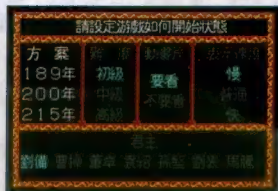
請注意，此時如不控制延長器接續的話，就不能選擇2人以上的人數。



接下去要進行遊戲前的初期設定，用各方向鈕上下移動，進行選擇后，用C鈕來決定。全部決定好之后，用C鈕來開始遊戲，如想變更時，請用B鈕來取消。

首先決定好設定！

初 期 設 定



用這個畫央進行劇情和難易度的選擇，及動畫片的有無、及表示速度、遊戲人想當哪國的君主等的決定。

全部決定好后，用C鈕開始遊戲。遊戲將根據這些設定來進行，動畫片和表示速度，在遊戲進行中，也

可變更。其他設定，在遊戲進行中，不能變更。

方案

有以年代區分的三個劇情，在各個遊戲中的設定不同。劇情的內容，在P8上有介紹。

難易度

分別有初級、中級、高級三階段。難度越大COM擔當君主的性格將變成攻擊型的。在戰鬥時及其他作戰場面的難度也越大。遊戲也將越來越難。

動畫片

畫面中的動畫片，根據指令而表示。請選擇動畫片是要表示，還是不要表示。

表示速度

內容的表示速度有三種：慢、普通、快，可從中選擇。

君主

遊戲人是可以選擇君主的。從中只能選擇一人，君主名單也將根據選擇而異。

畫面說明和操作

〈主要畫面〉

在偵察他國的同時，建立自己的國家！

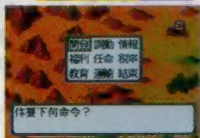
遊戲內容，主要是為[創建國家]而戰鬥，因此，主要畫面，都是為創建國家而進行操作的。

但是，很重要的一點是，在建國時，不但要充分掌握自己國家的狀況，還要細心觀察他國的樣子來進行。在補助畫面上，可以看到自國的狀況及全體地圖。

請在用心偵察他國的動向之後，創建自己的國家。

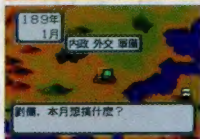


在全體地圖上，可以看到地理形勢，各城池的位置，統治國一覽表及自國領地的狀況。

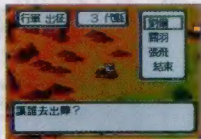


在奇數月份裏，進行內政、外交、軍事等方面的指令，以創建國家為主。

在偶數月份裏，使用行軍的指令，配合武將去出陣。

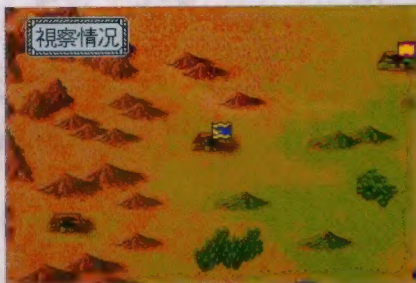


奇數月 偶數月



視察狀況

進行游戲前，先視察好自國的領地！



游戲開始后，按C鈕，他國的戰略終了時，成為這個畫面。在這裏，可以在發指令前，看到自軍領地的狀況畫面。還可以調出統治國一覽表和全體地圖的補助畫面。這操作方法和主要畫面的方法相同，因此要好好記住。根據指令游戲時，從主要畫面開始。



開始鈕

全體地圖的窗口表示。取消時，再按開始鈕。

A鈕

可以看到統治國一覽表。想取消這個畫面時，按A或B鈕，就可以了。

B鈕

取消各畫面。但是在主要畫面變化之后，就不能取消了。

C鈕

他國樣子、自國狀況、主要畫面的確定。

方向鈕

此鈕在進行上下左歷移動時，畫面中的光標也可隨之移動。另外，移動觀察狀況畫面的光標，地圖畫面將隨移動方向而進行卷軸動作。

統治國一覽表

自己軍隊的統治狀況 一目了然

產值					
1	襄平	—	8	會稽	—
2	薊縣	—	9	壽春	—
3	代縣	44	10	建安	—
4	信都	—	11	南昌	—
5	臨淄	—	12	番禺	—
6	下邳	—	13	晉陽	12
7	漢陽	—	14	洛陽	—

這裏表示的是40幾國的一覽表。
能看到其中已成為自己軍隊的領地的國家的統治狀況。(產值、武將數、統治度、稅率)

〈用語說明〉

產值	產業的發展度，將直接影響其國的收入。
武將數	屬於此國的武將數。
統治力	表示在此國居住民族的忠誠度。
稅率	成為國家的收入，此為收入的比例。

全體地圖

在一望無邊的國土上，確認自軍領地的位置！



在畫面中，將有全體地圖的窗口表格表示出來。

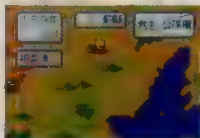
使畫面中的小光標移動時，全體地圖中的光標也隨之移動，並將表示出其位置，請好好確認自軍領地的地理位置。如想取消，請按開始鈕。

他國樣子

游戏中的年代
及月份的表示

將表示出此國的
國家號碼及國名

支配此國的君
主名



在此畫面上，能知道其他國家是由誰支配着的。
很好的調查清楚，敵君主的勢力狀況的同時，進行遊戲是很重要的。

國家情况

創建國家之狀況 用此數據表示



創建國家的有關內政或軍事上的各種大致目標，都表示在此，以他國的狀況，調查其國的國力之同時，根據自國的狀況，來判斷建國政策。

〈用語說明〉

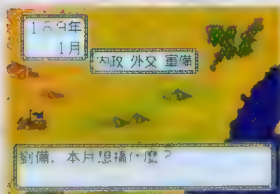
- 君主** 如果自軍的君主死亡了時，忠誠度90以上的武將，可作后繼人。或者P18的說明表格上的第一或第二位的，忠誠度在80以上的武將，也可作后繼人。但是要注意，后繼人只能到第三代人爲止。
- 太守** 這是受君主委托來管理此國政治的人物，在有君主之國，那君主要兼任太守，但在其他自軍領地中，用指令，可任命在那領地的武將爲太守。
- 金** 此國擁有的金的數量。此金是每年4月份的收入所得。
- 借債** 從同盟國借的金的數額。借金是有利息的，而利息分在這兒不表示。
- 米** 現存的大米的數量。大米是每年10月份收權所得。
- 民** 除士兵外的民衆人口數。民衆人口數，也是隨各種原因而增減的。
- 產值** 產業的發展度，對收入有影響。想使此產業發的話，要進行開發。
- 農業比** 占此國家產業比率的農業，影響大米的收獲，這農業比率，是不受政策關係而改變的。
- 統治力** 此國之民衆的忠誠度，根據各種原因，而發生變化。忠誠度降低，就會發生民衆造反之亂。
- 稅率** 因收入之比率，而在每年4月要有稅收。此稅率過高時，收入時的統治度會下降。
- 武將** 此國之武將數，對武將作爲奉祿，每年4月份發金子，10月份發大米。
- 士兵** 此國的全體士兵數，是武將自有士兵數及可控制的士兵數之總和。對這些士兵也要發奉祿。
- 防禦力** 城池的堅固程度，也會在攻城時，發生影響，此數值低時，敵部隊易攻破城池。

〈用語說明〉

- 水平：**根據經驗值而上升。如水平上升，即能得到相應之官位。
- 官職：**君主所封之職。對說服等有影響。雖授予官職，武將的忠誠度也不會上升。
- 文官級：**根據政治或計策等而得來的經驗值，此值對各種政治性的、戰略性的活動有影響。
- 武官級：**根據打仗而得來的經驗值。此武官級，對這武將的各種軍事性的活動有影響。
- 體力：**因戰時受傷而減少。成零(0)時，即死亡。在沒有命令在身時，在自國內能得到恢復，在村裏也得到恢復。
- 武力：**因其武將的強度，對攻擊有力有影響。武將的能力提高時，武力也上升。
- 智力：**因其武將的聰明度，對政治及計策等有影響。武將的能力提高時，智力也上升。
- 德育：**因武將的人德及長期擔當福利而提高。德育對說服等幾種政策有影響。
- 忠誠度：**武將對君主的忠誠度。根據教育而提高。如忠誠度低，會發生叛國投敵。
- 率兵力：**指統率士兵的能力而言。根據能力而升高數值。數值升高，此武將擁有的士兵也增加。
- 機動力：**在主要畫面，對其武將的移動距離有影響。在攻城畫面，對移動速度有影響。
- 兵力：**因其武將所統率的士兵及根據率兵力而屬下士兵數會變化。
- 士氣：**士兵的士氣，根據部隊的訓練而升高。對部隊戰的攻擊力有影響。
- 攻擊力：**在戰鬥時及一對一挑戰時，所發揮的是攻擊力。在畫面上方的數值是士兵的攻擊力，在畫面下方的數值是武將的攻擊力。
- 武器：**武將持有的武器。刀、槍、劍(各有不同類的3種)對武將的攻擊力有影響。

主要畫面

你的戰術智謀和指揮能力創建國家！



在此畫面實行以下各種各樣的命令。在畫面上，奇數月份裏顯示出內政、外交、軍事的基本指令，偶數月份裏只顯示行軍指令。

一個月只可使用一個指令

奇數月份的基本指令有內政、外交、軍事的三種。但統治國全體只能實行此基本指令中的一個。但是，選擇基本指令后的補助指令（直接下命令的指令）之中有幾種可令屬下的武將實行的。此時，可選擇統治國所屬的武將個數的補助指令。



〈命令指令說明〉

內政

- 開發：**執行開發，國家的生產力而能提高，產值也能增加。但是，根據進行開發時所使用的預算及擔當開發的武將的能力不同，其結果也不同。
- 福利：**根據所采取的福利政策，其國家的統治度能上升。另外，開發和此福利是由擔當武將和預算而決定的。是每月可以繼續進行的。
- 教育：**對所支配武將進行教育，此武將的忠誠度可提高。特別要注意的是忠誠度低的，很容易叛國投敵。一回只能教育一人。
- 調動：**把所支配的武將，向自軍其他領地調動。根據到目的地之距離不同，所使費用也不同。
- 任命：**可以任命太守、軍師及符合能力水平的官位，但是一國只能一位太守。另外，具有智力100以上或智力95以上，文官級150以上能力的武將才能合作為軍師。
- 運輸：**向自軍的其他領地地輸送物資，輸送的物資如下，金1萬、米1萬、及金十米，在這三種裏，選擇一種。
- 情報：**可以看自國或他國的狀況。用光標指定想看的國家，按C鈕。此命令一個月可多次使用。
- 稅率：**決定稅率。根據此稅率4月的金的收入量，10月的大米收穫量，會有變化。稅率過高，會導致統治度下降。一定要注意。
- 結束：**此月的命令（請選是或不是）。終止時，將變成他國的戰略。

軍備

徵兵： 以100人為單位進行徵兵。對所徵的兵要支付金。士兵數增加了，就可進行士兵數量的調整。因此，請將士兵分配給武將。



- 武器：** 只要是在自軍地裏，什麼地方都可以買到武器。但是武器的種類，因國（或村）之不同而異。
- 防衛：** 提高城池的防禦能力。此防禦也是和開發、福祉一樣，可以每月繼續實行。
- 人材：** 是尋找在野的武將，及拉攏他國的武將，來補充自國人才的指令。
- 探索：** 尋找在野的武將，只要有可擔當的武將在，此指令可多次使用。找到了武將后，請決定是登用還是不用。
- 拉攏：** 拉攏他國之武將，為自國而登用。其方法分給貢品及說服兩種。忠誠度低的人，易被拉攏，如果能拉攏住敵人之太守，就能得到那個國家。
- 訓練：** 武將對自己的部隊進行訓練，士氣（對部隊攻擊力的影響）就能提高。
- 情報：** 可以調查其他國家的情況。每月可多次使用的指令。
- 結束：** 終止此月之命令。如選[是]就變成其他國家的戰略。

行軍

- 行軍：**在偶數月份裏，這指令表示，此時可令武將出城去打陣。選好出陣的武將后，決定好軍資金和兵糧，再用光標指定好至目的地的路線后，按C鈕。兵權不只是在戰鬥時，在行軍中也會消耗。彈盡糧絕時，士氣會低落，武將的體力也會衰減。一天消耗的兵糧數 = 全體士兵數 / 100 + 武將數
- 移動：**在奇數月裏，向行軍部隊配合光標時，此指令將表示出。繼續命令部隊行軍時，選擇此指令，重新再一次從此位置開始至目的地的路線用光標指定好后，用C鈕決定。
- 分散：**這也是表示在行軍途中。二個以上的部隊同時行軍時，要分散此部隊。
- 補給：**表示部隊進入了村莊。可以再一次進行購買武器及大米或治療（包括恢復武將的體力等）的選擇。
- 攻擊：**行軍中和敵部隊互相臨近時，此指令表示出擊。選擇此指令即進入和敵部隊的戰鬥。畫面會變成部隊互相戰鬥的畫面。
- 攻城：**這是在接近敵國的城池時，表示出的指示。選擇此指令，畫面立刻換成向敵城攻擊的場面。
- 結束：**此月命令終止。在他國戰略之后，實行行軍命令。

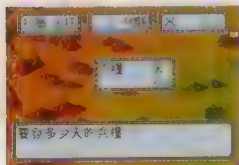
畫面的說明和操作

〈戰鬥畫面〉

出陣，馬上就要與敵人開戰！



出陣，馬上就要與敵人開戰！
只要選擇行軍指令命武將出陣，就可以進攻敵城或襲擊行軍中的敵部隊
另外，也可襲擊敵人的運輸部隊，並搶奪其物資。



戰鬥從此順序進行！

只要進入進攻畫面和部隊戰的畫面時，即將與敵人開戰了。攻城或部隊戰，同樣都是按以下順序開始的，基本上都是一對一的大將戰。

在攻城畫面裏，布置自軍各部隊。然後，向敵城目標移動。途中如接觸上敵軍，就立刻進入戰鬥。戰鬥按以下順序進行。

戰鬥速度分兩種[普通]和[快]，從中選擇。如選[快]，戰鬥速度會進行的極快的。如選[普通]，將按以下順序進行。

把武將下屬的士兵分成小隊。最高可分為15個小隊。畫面上每一個士兵的形象，代表一個小隊。

騎兵、弓箭隊、步兵都是用方向鈕來輸入數字后，用C鈕決定如何進行。但是，要注意的是騎兵數量和弓箭隊數量，都是因武將的武官級不同而异。

攻擊陣形有5種。用方向鈕，左右移動進行選擇。陣形還好后，用C鈕決定。部隊便以所決定的陣形而進行。敵方提出了一對一之挑戰。接受或不接受挑戰，由遊戲人決定。如接受就變成一對一大將互相戰鬥，如拒絕，就進入部隊戰。

打倒敵總大將，就是勝利！

在進行攻城戰時，打倒敵君主或太守，就得勝。（或將興存之敵將俘虜）或者是敵君主、太守等投降退出城池時，此國將成為自軍之領地。

在進行部隊戰時，以一對一打倒了敵大將，就得勝。（勸降成功也包括在內）

攻城畫面

發揮你的指揮能力和戰術智謀去攻陷敵城！

攻城畫面時的遊戲方法

在攻城畫面的右上角，表示有日數（1日1度）如攻城繼續了一個月以上時，會回到主要畫面，在下月終了時，戰鬥會再開始。

配置大本營

大本營是存放軍資金和兵糧的地方，由總大將把守。設定大本營后，總大將是可以移動的，但大本營不可移動。

決定總大將

這是攻擊側的總大將。如總大將被打倒，攻擊側便輸了。余下的武將成為俘虜。

配置部隊

部隊可以配置在畫面的 # 處。# 的位置是決定于各地圖的。

向部隊發命令

在各部隊配置好后，用指令下調出令。對自軍各部隊一天只能下一回命令。

〈命令指令的說明〉

- 移動** 命令部隊移動。先用光標選出移動部隊，然後指定目的地。
- 計策** 實行命令的部隊，在2天的移動範圍內，如遇上敵人時，可以進行選擇。根據敵人所在地形之不同計策可異。
- 火計** 向敵軍實行火計，敵軍的士氣及士兵數會減少。敵軍在山上、森林裏、河中時，是有效的計策。
- 落石** 自軍從山上投下石頭向在平地的敵軍攻擊，以此來破壞敵軍。
- 迷陣** 對在山上或森林裏的敵軍有效，如此計成功的話，敵軍不但士氣下降，而且不能移動。
- 挑釁** 如成功時，敵軍向自軍靠攏。對調出擁擠在城內的敵軍有效。
- 說服** 勸降敵軍大將。如能成功，敵大將叛變，此部隊全軍歸順我方變成自軍部隊。
- 連環** 如敵軍在河中時，可選用此計。如成功時，敵軍士氣下降並且在一定的時間裏不能移動。
- 攻城** 已接近敵城的部隊，可進行選擇，向城池攻擊，城池的防禦率將下降。只要防禦率降下來，和城內的敵人開戰時的命中率就會升高。
- 待命** 在此地待機。兵力于5000以下的部隊在森林裏時，使用待機命令時，部隊將成為伏兵。
- 結束** 此變更終了。在下一個畫面變更(日數)完成前，不能用指令表示。

退却 令自軍撤退。只要撤退了，此軍將從攻城畫面消失。恢復到主要畫面時，撤退的自軍將以在城池邊的行軍部隊的形式表示出來。

戰鬥畫面

部隊戰取得勝利，才是走向統一天下的第一步！

在此展開敵我部隊之混戰，敵我雙方都是以一部隊對一部隊進行戰鬥的。

有5種陣形！

各陣形可用方向鈕左右移動來選擇。以后用C鈕來決定在選擇陣形時，速度必須是[普通]時，才可以。

在戰鬥中，自軍士兵可以把敵將團團圍住，并活捉此武將。因此要好好的選擇陣形。



向戰鬥的部隊發命令！

在戰鬥中，按C鈕將命令窗口表格調出。

通過此窗口表格調出。可以對部隊的大將及各小隊，給予各種指示。

〈命令記號的說明〉



各箭頭，可向批示方向移動。



向敵將方向移動，受到指示的小隊或大將，要向敵將突進。



等待機會。在此場合，發出静止站立樣子的指示。



開戰后，經過一段時間，可以選擇只要實行，小隊或武將會向畫面的上方或下方移動后，消失在畫面外。如武將不消失于畫面外時，部隊的退却就不被承認。一旦退却進行完時，立刻會恢復戰鬥前的畫面。

一對一挑戰畫面

大將互戰的超級動作遊戲開始！



一對一之戰，來決定兩軍的勝負。

當然，武將的體力和武力在決定勝負時很重要，與此同時，遊戲人的操作技術也很重要。

來以大將的一對一挑戰決勝負！

大將互戰開始

在開戰前，先提出一對一的挑戰。對方接受時，畫面變成一對一挑戰畫面。（如果是敵方提出挑戰時，我方接受）

另外，如果在部隊戰中兩軍的大將接觸時，將變成一對一的挑戰畫面。

選擇武器

變成一對一挑戰畫面時，要先選擇武器。如果此武將擁有兩種以上的武器時，可選擇其中的一種。

刀、槍、劍都各有三種強度，因種類不同而重量也不同。武器的強度對武將的攻擊力有影響。另外，在一對一戰時，因重量而對武將的動作也有影響。因此，要對敵將的力量進行比較及正確判斷后，選擇武器。

選擇操作方法

請進行手動或自動的選擇。選手動時，由遊戲人操作武將去打仗。如選自動時，即自動進行。

〈命令指令的用法〉

一對一戰進行中，按A鈕，將會表示出命令指令。

用方向鈕選擇指令，用C鈕來決定。根據當時的戰鬥狀況來下命令。



說服：向敵人勸降。如成功，敵人即投靠過來。成功與否，是決定于互相的智力、人德，忠誠度及體力等因素的。

罵聲：用叫罵來惹惱敵人，在一定時間裏，令敵人不要退。但是此時，因敵人在惱怒中，所以動作速度變快。

投降：如投降于敵人，雖然生命得救了，但是將成為敵人的俘虜。如總大將投降于敵人時，全軍的武將和士兵將全成俘虜。

退却：如選退却時，恢復到戰鬥畫面。在恢復時，即成退却狀態了。如果大將避陣逃跑時，部隊的士氣下降。

大將被打倒將全軍覆沒！

在一對一戰時，敵將的體力如降成零（0）時，此將死亡。不進行部隊戰，也是自軍得勝。

如在一對一戰中，把敵總大將打倒，則其全軍覆滅。興存者將以俘虜身份分配到自軍中。

進行一對一戰時，要選體力、武力高強的武將。

遊戲的指示

提高自國之國力！

想擴大自國領土，只有用戰鬥去搶奪他國土地。只打仗是不行的。要想打勝仗，必須有強有力的武將、士兵及有能力的軍師。要培養教育這種軍師的話，需要必要的費用。出陣打仗，也需要有充足的軍費和軍糧。總之，無論干什么，都需要金。收入增加了，國力也就增強了。

特別是在第一方案時，各國的國力都很低，因此，應該首先努力提高國力，再作他想。

提高所屬武將的忠誠度！

探索或拉攏武將時，應選擇忠誠度低的武將。也可以用戰鬥方法來增加俘虜。

如武將們的忠誠度太低時，被他國拉攏去的可能性是有的。因此不能放心的將戰鬥或重要任務交給這樣的武將。

因此，對所屬之能力高強的武將人才，一定要提高他的忠誠度（最低也要在70以上）

令調整好的部隊出陣！

出陣打仗時，選擇武藝高強的武將很重要，同時應選派智力高強的武將同行。（忠誠度要注意，否則在戰鬥中，可能會叛變投敵）。

在攻城時，敵人可能會死守在城內不出戰。此時，要使用各種各樣的計謀，因此要選擇智力高的武將。如果有軍師，是最放心的了。總之，選擇出陣部隊時，要考慮武力、智力都很平均的人選為最理想。

為第一次游戲者供參考

在這裏，為初次游戲[三國志]或像此類歷史模擬內容的人們將游戲的基本進行方法說明一下吧！

1. 好好看數據！

自國的收入、產業、兵力等和武將人數、其能力等等，如不知國家的狀況，就更不知要下什麼指令。好好看自己所有的國家的狀況及武將的情況，一定要掌握自國的狀態。

2. 首先從開發和福祉開始！

無論搞什麼，首先都需要金和米。作出金和米是產業值。為提高產業值而命令開發。產業值的最高價值為999，總得令誰擔任繼續開發。

另外，不使民衆發生叛亂，統治度總要維持在70以上。為了這個要注意充實福祉。

3. 同時召集武將！

與金和米一樣必要的是武將，沒有武將什麼都不能做。為了召集武將，進行探索。根據國家和年代，經探索可找到的武將人數有限，但一年平均有一兩個人。另外，如在他國有忠誠度低的武將，拉攏他。

即使忠誠度稍微高一些，優秀的武將的話，用離間計下降忠誠度，進行拉攏。

4. 有了余力增强兵力！

產業值上升到一定的程度（100以上），并在金和米有了富格時，該召集士兵了。為奪取他國需要兵力，并在受他國的攻擊時變成防擊力。

徵兵時好好看武將的情況（統率力），徵多少個士兵先要計算。不能向所有支配下的武將配合最多的兵力時，按武力高的武將順序分配士兵。

5. 查看敵國的狀況！

金、米、武將、士兵等，這些都備齊了，那就該出陣了。出陣之前調查敵國的狀況是很重要的。

如有容易奪權的國家，在奪取之后的處理不順利或馬上會再受敵國的攻擊的話，此國就不值得攻擊。因此，攻擊敵國之前，要先調查敵國的狀況。

**危險！所屬的統治國只有一個，
且君主只有一個人了！**

不限于初級者，只要成為這種狀態太危險了！要通過此種場合的一個對策是抓住謀劃計策的敗武將登用。把他加入屬下武將，減少兵力、等待敵軍的進攻。這些方法也有路綫。但是不喜歡等待的人還是重新開始吧。

強力推薦RPG中文版

- | | | | |
|--------|------------|--------|-----------|
| SC0001 | 水滸傳 | SC0025 | 新浪漫創世紀 |
| SC0002 | 織田信長 | SC0026 | 忍者武雷傳說 |
| SC0003 | 三國演義 | SC0027 | 時空異變 |
| SC0004 | 大戰略 | SC0028 | 三國志V代 |
| SC0005 | 大戰略2代 | SC0029 | 新光明2代諸神遺產 |
| SC0006 | 太空戰士 | SC0030 | 皇帝財寶 |
| SC0007 | 三國志4代-霸王三國 | SC0031 | 大航海時代2代 |
| SC0008 | 信長野望之武將風雲錄 | SC0032 | 成吉思汗2代鐵木真 |
| SC0009 | 信長野望霸王傳 | SC0033 | 大戰略3代 |
| SC0010 | 新光明與黑暗 | SC0034 | 臺灣大亨 |
| SC0011 | 封神榜 | SC0035 | 阿Q連環泡 |
| SC0012 | 楊家將 | SC0036 | 新石中劍 |
| SC0013 | 新乞丐王子 | SC0037 | 太閤立志傳 |
| SC0014 | 大富翁 | SC0038 | 巫術神界 |
| SC0015 | 成吉思汗 | SC0039 | 獨立戰爭 |
| SC0016 | 三國志列傳 | SC0040 | 伊蘇國3 |
| SC0017 | 帝國王朝-亞瑟傳說 | SC0041 | 大戰略4代 |
| SC0018 | 吞食天地3代 | SC0042 | 太平洋爭霸戰 |
| SC0019 | 悟空外傳 | SC0043 | 港都少年 |
| SC0020 | 大航海時代 | SC0058 | 航空霸業 |
| SC0021 | 夢幻模擬戰2代 | SC0059 | 航空霸業2代 |
| SC0022 | 特殊部隊357 | SC0060 | 皇帝血裔 |
| SC0023 | 聖戰風雲 | SC0061 | 太平記 |
| SC0024 | 新創世紀 | SC0072 | 夢幻之星2 |

